(19) 世界知的所有権機関 国際事務局



) (00/0 20/000) (1 0/000 (00/) 20/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/) (00/)

(43) 国際公開日 2005年6月23日(23.06.2005)

PCT

(10) 国際公開番号

(71) 出願人(米国を除く全ての指定国について): コナ ミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒

(51) 国際特許分類7:

WO 2005/056137 A1

1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 Tokyo

A63F 13/00, 13/12

(21) 国際出願番号:

PCT/JP2004/016477

(22) 国際出願日:

2004年10月29日(29.10.2004)

(25) 国際出願の言語:

日本語

(26) 国際公開の言語:

日本語

(30) 優先権データ: 特願 2003-412465

> 2003年12月10日(10.12.2003) JP

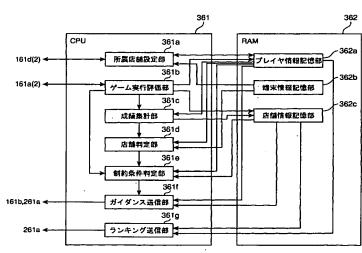
(72) 発明者; および

(75) 発明者/出願人(米国についてのみ): 久保田 和孝 (KUBOTA, Kazutaka) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代 田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 小西 和馬 (KONISHI, Kazuma) [JP/JP]; 〒1006330 東 京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社 内 Tokyo (JP). 原野 裕樹 (HARANO, Yuuki) [JP/JP];

/続葉有/

(54) Title: GAME PROGRESS MANAGEMENT APPARATUS, GAME PROGRESS MANAGEMENT METHOD, AND COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM IN WHICH GAME PROGRESS MANAGEMENT PROGRAM HAS BEEN **RECORDED**

(54) 発明の名称: ゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュー 夕読み取り可能な記録媒体



381a... CONTRACT STORE SETTING PART

361b... GAME EXECUTION EVALUATING PART

361c... SCORE COMPILATION PART

361d... STORE DETERMINATION PART

361e... REGISTRATION CONDITION DETERMINATION PART

361f. GUIDANCE TRANSMISSION PART

361a... RANKING TRANSMISSION PART

362a... PLAYER INFORMATION STORAGE PART 382b... TERMINAL INFORMATION STORAGE PART

362c... STORE INFORMATION STORAGE PART

terminal apparatus (1) if the regulation condition is satisfied.

(57) Abstract: A center server apparatus (3) (CPU361,RAM362) comprising a player information storage part (362a) for associating, with store identification information of contract stores, and storing player identification information; a terminal storage part (362b) for associating, with the store identification information. storing terminal identification information; a store information storage part (362c) for associating, with area identification information, and storing the store identification information; a score compilation part (361c) for compiling the scores of players for each of the contract stores to decide intra-store ranks; a store determination part (361d) for determining whether a store in which a now-playing client terminal apparatus (1) is installed is a contract store; a regulation condition determination part (361e) for determining whether a regulation condition is satisfied which is a condition of transmitting guidance information to the client terminal apparatus (1); and a guidance transmission part (361f) for transmitting the guidance information to the client

(57) 要約: センターサーバ装置3(CPU361、RAM362)は、プレイヤ識別情報を所属店舗の店舗識別情 報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶部362aと、端末識別情報を店舗識別情報と対応付けて格納する端末 記憶部362bと、店舗識別情報を地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶部362cと、所属店舗毎に プレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定する成績集計部361cと、プレイ中のクライアント端末装

/続葉有/

〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 芝宮 正和 (SHIBAMIYA, Masakazu) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 明石 茂人(AKASHI, Shigeto) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 西山 将広 (NISHIYAMA, Masahiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 和田 博之 (WADA, Hiroyuki) [JP/JP]; 〒1066156 東京都港区六本木6丁目10番1号 コナミスポーツライフ株式会社内 Tokyo (JP).

- (74) 代理人: 小谷 悦司、外(KOTANI, Etsuji et al.); 〒 5300005 大阪府大阪市北区中之島2丁目2番2号ニチ メンビル2階 Osaka (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT,

LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される 各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語 のガイダンスノート」を参照。